

## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-058020

(43)Date of publication of application : 06.03.2001

(51)Int.Cl.

A63F 1/02

(21)Application number : 11-235731

(71)Applicant : TOMY CO LTD

(22)Date of filing : 23.08.1999

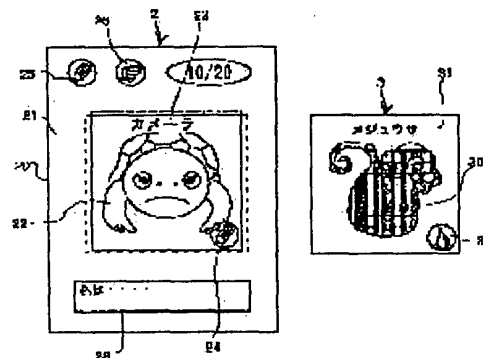
(72)Inventor : KANEKO YOSHINOBU  
KAYABA KATSUMI

## (54) GAME CARD AND CARD GAME

## (57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To expand a game by constituting a sheet-like character carrying body so as to be holdable in a visible state from the main surface side of a game card in a portable size.

SOLUTION: This card game is provided with a rectangular game card 2 and a square character seal 3 and a character 30, the name 31 of the character and a symbol 32 for indicating the kind of the character are displayed on the character seal 3. The game card 2 is provided with a pocket 21 on the main surface of a rectangular card main body 20 and the pocket 21 is constituted of a transparent film and is attached to the card main body 20 by welding three sides except an upper side to a part slightly above the center part of the card main body 21. The pocket 20 is constituted in a shape and a size capable of receiving the sheet-like character seal 3. On the main surface of the card main body 20, the character 22 is displayed in the visible state through the pocket 21 inside the pocket 21.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

# (12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-58020

(P 2 0 0 1 - 5 8 0 2 0 A)

(43) 公開日 平成13年3月6日 (2001.3.6)

(51) Int. Cl.<sup>7</sup>  
A63F 1/02

識別記号

F I  
A63F 1/02

テーマコード (参考)

J

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全5頁)

(21) 出願番号 特願平11-235731

(22) 出願日 平成11年8月23日 (1999.8.23)

(71) 出願人 000003584

株式会社トミー

東京都葛飾区立石7丁目9番10号

(72) 発明者 金子 義信

東京都葛飾区立石7丁目9番10号 株式会

社トミー内

(72) 発明者 榎場 勝已

東京都葛飾区立石7丁目9番10号 株式会

社トミー内

(74) 代理人 100090033

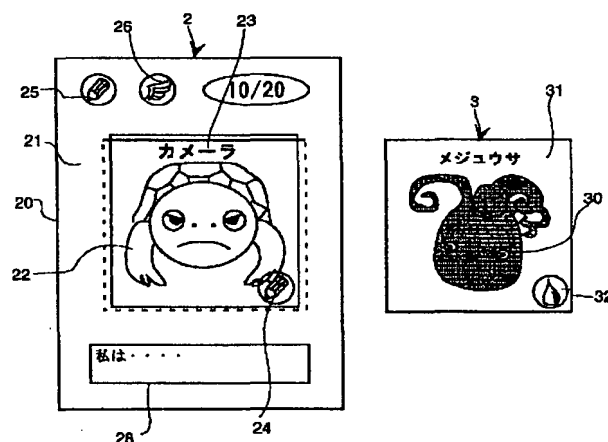
弁理士 荒船 博司

(54) 【発明の名称】 ゲームカード及びカードゲーム

(57) 【要約】

【課題】 遊びに広がりをもたせることができるゲームカード、及び当該ゲームカードを備えたカードゲームを提供する。

【解決手段】 携帯可能な大きさに構成され、主面側から視認可能な状態でシート状のキャラクタ担持体を保持可能に構成されたポケットが設けられているゲームカードである。また、当該ゲームカードとキャラクタ担持体を備えたカードゲームである。



## 【特許請求の範囲】

【請求項 1】 携帯可能な大きさに構成され、主面側から視認可能な状態でシート状のキャラクタ担持体を保持可能に構成されたポケットが設けられていることを特徴とするゲームカード。

【請求項 2】 前記ポケット内には、前記キャラクタ担持体が入っていない状態のときに主面側から視認できるようにキャラクタが表示されていることを特徴とする請求項 1 記載のゲームカード。

【請求項 3】 前記ゲームカードには、前記キャラクタ又は当該ゲームカードの固有情報が表示されていることを特徴とする請求項 2 記載のゲームカード。

【請求項 4】 透明フィルムを溶着して構成されたポケットが設けられていることを特徴とするゲームカード。

【請求項 5】 携帯可能な大きさに構成され、主面側から内部を視認可能なポケットが設けられたゲームカードと、前記ポケットにて保持可能なキャラクタ担持体とを備えたことを特徴とするカードゲーム。

【請求項 6】 前記ポケット内には、前記キャラクタ担持体が入っていない状態のときに主面側から視認できるようにキャラクタが表示されていることを特徴とする請求項 5 記載のカードゲーム。

【請求項 7】 前記ゲームカードには、前記キャラクタ又は当該ゲームカードの固有情報が表示されていることを特徴とする請求項 6 記載のカードゲーム。

【請求項 8】 前記キャラクタ担持体はキャラクタシール又はキャラクタカードであることを特徴とする請求項 5 ～ 7 いずれか記載のカードゲーム。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】 この発明は、ゲームカード及びカードゲームに関するもので、例えば、キャラクタシールなどを担持できるゲームカード及びカードゲームに係わる。

## 【0002】

【従来の技術】 従来、テレビキャラクタや漫画キャラクタを表示したキャラクタシールやキャラクタカードが出回っている。この種のキャラクタシールやキャラクタカードは、その主面に、例えばキャラクタの属性や強さにどの固有情報が表示され、この固有情報を利用してキャラクタシール間又はキャラクタカード間の勝敗を決めたりして遊ぶことができるようになっている。

## 【0003】

【発明が解決しようとする課題】 ところで、この種のキャラクタシール又はキャラクタカードにあっては取扱い易いことが要望されるが、この種のキャラクタシール又はキャラクタカードは一般的に小さく取扱いにくいという問題があった。また一方で、キャラクタシールやキャラクタカードの場合、主面のキャラクタの変更ができないため、遊びに広がりがないという問題があった。さら

に、キャラクタカードやキャラクタカードの主面にキャラクタのみが表示され、キャラクタの固有情報の表示がないものでは、キャラクタカードやキャラクタカードによる遊びが限定されていた。

【0004】 本発明は、上記事情を鑑みてなされたものであって、遊びに広がりをもたせることができるゲームカード、及び当該ゲームカードを備えたカードゲームを提供することを主たる目的とする。

## 【0005】

10 【課題を解決するための手段】 第 1 の手段のゲームカードは、携帯可能な大きさに構成され、主面側から視認可能な状態でシート状のキャラクタ担持体を保持可能に構成されたポケットが設けられているものである。このゲームカードは、例えば透明フィルムを溶着して、その透明フィルムをポケットとすることによって得られる。また、この場合の「キャラクタ担持体」の例としては、シール、カード、豆トランプの札、豆花札の札、豆麻雀の札の他、漫画の切抜きなどが挙げられる。この第 1 の手段のゲームカードによれば、シート状のものであれば様々なキャラクタ担持体をポケットに入れられる。その結果、このゲームカードを用いて様々な遊びができることになる。

【0006】 第 2 の手段のゲームカードは、第 1 の手段のゲームカードにおいて、前記ポケット内に、前記キャラクタ担持体が入っていない状態のときに主面側から視認できるようにキャラクタを表示したものである。この第 2 の手段のゲームカードによれば、キャラクタ担持体をポケットに入れない状態でも、ゲームカード自身に表示されているキャラクタを利用して遊ぶことができる。

30 【0007】 第 3 の手段のゲームカードは、第 2 の手段のゲームカードにおいて、前記ゲームカードに、前記キャラクタ又は当該ゲームカードの固有情報を表示したものである。この場合の「固有情報」としてはキャラクタの攻撃力や守備力を示すポイント、キャラクタの種族情報、身分情報その他の属性、カード自体の強さを示すポイントなどが挙げられる。この第 3 の手段のゲームカードによれば、ゲーム担持体やゲームカードのキャラクタの絵柄のみならず、キャラクタやゲームカードの固有情報を遊びに利用できるので、遊びの幅が広がることになる。

【0008】 第 4 の手段のカードゲームは、携帯可能な大きさに構成され、主面側から内部を視認可能なポケットが設けられたゲームカードと、前記ポケットにて保持可能なキャラクタ担持体とを備えたものである。この場合の「キャラクタ担持体」の例としては、シール、カード、豆トランプの札、豆花札の札、豆麻雀の札などが挙げられる。この第 4 の手段のカードゲームによれば、ポケットに入れるキャラクタ担持体を適宜に差し替えて利用できるので、遊びに変化を持たせることができる。

50 【0009】 第 5 の手段のカードゲームは、第 4 の手段

ラクタ30がポケット21を通して視認できるようにすることで、恰もキャラクタに「魂」を注入したかのイメージが醸し出されるようにするためである。また、キャラクタ22の近くには、キャラクタの名前23及び種族を示すシンボル24が表示されている。

【0015】また、ゲームカード2の主面のポケット21上には、キャラクタの種族を示すシンボル25が表示されている。このシンボル25は、ゲームの勝敗を決するために使用されるものではなく、ゲームカード2に対応のキャラクタシール3を入れる場合に、入れたものが適切か否かを判断する指標として利用されるものである。ただ、このシンボル25も固有情報として、勝敗を決するシンボルとして用いることができる。

【0016】さらに、ゲームカード2の主面のポケット21上には、キャラクタの「身分」や「位」を示すシンボル26が示されている。このシンボル26は、ここでは「役作り」のために用いられる。例えば、同じシンボル26を持つキャラクタが複数集まった場合には所定の「役」の成立を認めポイントを加算したり、他のキャラクタとの「相性」の良し悪しで所定の「役」の成立を認めポイントを加減するようにする。

【0017】また、ゲームカード2の主面のポケット21上には、キャラクタシール3をポケット21に入れた場合と入れない場合の固有情報としてのポイント27が示されている。左側のポイントがキャラクタシール3を入れない場合のポイント（10点）であり、右側のポイントがキャラクタシール3を入れた場合のポイント（20点）である。このようにキャラクタシール3を入れた場合の得点の方が高くなるようになっている。

【0018】さらに、ゲームカード2の主面には、キャラクターの生い立ち、地位、攻撃力、守備力、相性及び役などの説明文28が表示されている。これらの説明文も固有情報として、勝敗を決するために使用することも可能である。

【0019】次に、このゲームカード2を使用しての遊び方の一例を説明する。勿論、遊び方はこれに限定されるものではない。例えば、4人以上複数のプレイヤーでゲームを行う場合には、同数人の敵味方に分かれる。次いで、各プレイヤーにゲームカード2及びキャラクタカード3を配る。そして、ゲームカード2のキャラクタとキャラクタカード3のキャラクタ3が一致したなら、図2に示すように、キャラクタカード3をゲームカード2に差し込み、所定の回数のバトルを行う。この場合、一人のプレイヤーが1回に場に出せるゲームカード2の枚数は1枚とする。仲間同士でも連絡はできないものとし、場に出されたゲームカード2のうち一番ポイントの高いカードを出したものが出したプレイヤーを勝ちとする。その際、味方同士が出した複数のゲームカード2で「役」が構成され、その「役」のポイントが敵側のプレイヤーのポイントよりも高い場合には味方であるプレイ

10

20

30

40

• 50

ヤー全員あるいは味方のうちで役作りに協力した者の勝ちとする。このようにして勝敗を決する。

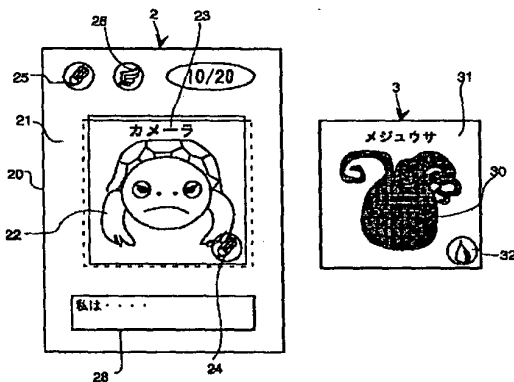
【0020】次に、上記ゲームカードの他のバリエーションについて図3～図5を用いて説明する。図3に示すゲームカード2は、ポケット21内に、該ポケット21の上端開口と下端開口の2方向から、2枚のキャラクタシール3a、3bを入れることができるようになっている。

【0021】図4に示すゲームカード2は、保持すべきキャラクタが明示されていないものであり、キャラクタシール3をゲームカード2のポケット21に入れると、図5に示すように、完成されたキャラクタが現出するようになっている。

【0022】以上、本発明の実施形態について説明したが、本発明は、かかる実施形態に限定されるものでなく、その要旨を変更しない範囲で種々の変形が可能である。

【0023】例えば、前記実施形態では、ゲームカード2のポケット21は主面側に開口を有しているが、カード本体20にスリットを設けて、カード本体20の裏側からキャラクタシール3を入れられるようにしてもよい。

【図1】



## 【0024】

【発明の効果】本発明の代表的なものの効果について説明すれば、携帯可能な大きさに構成され、主面側から視認可能な状態でシート状のキャラクタ担持体を保持可能に構成されたポケットが設けられているので、このゲームカードを用いて様々な遊びができることになる。

## 【図面の簡単な説明】

【図1】本発明を好適に実施したゲームカード及びキャラクタシールを示す平面図である。

【図2】図1のゲームカードにキャラクタシールを入れる状態を示した平面図である。

【図3】図1と異なるゲームカードを及びキャラクタシール示した平面図である。

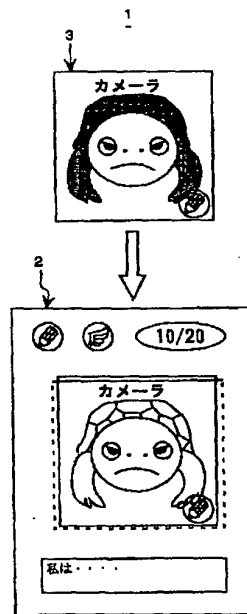
【図4】図1及び図3と異なるゲームカードを及びキャラクタシール示した平面図である。

【図5】図4のゲームカードにキャラクタシールを入れる状態を示した平面図である。

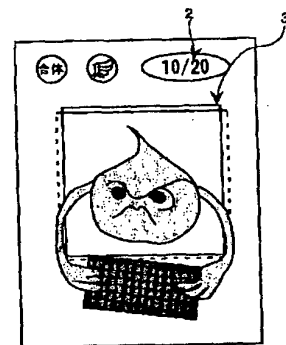
## 【符号の説明】

- 1 カードゲーム
- 2 ゲームカード
- 3 キャラクタシール
- 21 ポケット

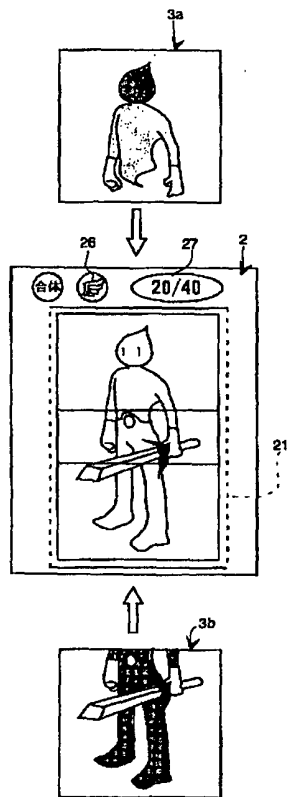
【図2】



【図5】



【図 3】



【図 4】

